

FILM *THE MATRIX* DAN PAHAM DALAM MASYARAKAT *CYBERSPACE*

Selvi Revila
Pascasarja Ilmu Perpustakaan UIN Sunan Kalijaga

Abstract

The development of information technology is so rapid forming three familiar within the community in respect of technological advances it. Third understand it, i.e. distopian, teknorealis, neo-futurists, mapped by Mark Slouka based on four objects of criticism, namely the concept of reality, identity, community, and space. Mark Slouka himself is a novelist and essayist (author of the essay) the nation United States. The fourth critique Mark Slouka is used to discuss The film The Matrix that illustrates the familiar distopian future in society or the community of cyberspace

Keywords : Film, Cyberspace

1. Pendahuluan

Kemajuan teknologi informasi saat ini telah jauh melampaui pikiran dan khayalan manusia, terutama penemu komputer pertama di tahun 1822, yakni Charles Babbage¹. Saat itu, konsep komputer yang bisa melaksanakan kumpulan perintah atau program dikembangkan oleh Babbage menjadi komputer mekanik pertama. Mesin komputer tersebut dijalankan secara mekanik dengan *engkol* yang diputar, tanpa listrik. Mesin komputer Babbage dapat menyimpan data melalui kartu-kartu berlubang.

Pada tahun 1969, University of California di Los Angeles, Stanford Research Institute, Universitas California di Santa Barbara, dan Universitas Utah dihubungkan oleh komputer dalam sebuah jaringan bernama ARPANET². Jaringan tersebut menjadi cikal bakal Internet yang menghubungkan dan menyalurkan informasi di seluruh dunia. Kemajuan teknologi informasi atau komputer seiring pula dengan kemajuan teknologi komunikasi. Kedua teknologi itu saling “bantu-membantu”

¹ Daniel Stephen Halacy, *Charles Babbage, Father of the Computer*, (Kentucky: Crowell-Collier Press, 1970).

² Oxford Brookes University, *History of the Web*, (Oxford: Oxford Brookes University, 2002) hlm. 9.

mempercepat perkembangan keduanya. Internet pun menjadi kebutuhan manusia dari seluruh kalangan usia, profesi, pendidikan, dan sebagainya. Pengoperasian Internet pun dapat dilakukan secara mudah dan murah. Kemudahan itu disebabkan oleh penataan situs-situs web (*website*) yang saling berhubungan dan dapat saling akses³.

Jaringan komputer berubah secara bertahap namun dalam waktu yang cepat, melahirkan dunia baru dengan sebutan dunia virtual atau dunia maya atau *cyberspace*. Di *cyberspace*, manusia dapat berhubungan dan saling berkiriman pesan berupa teks, gambar, suara, dan video dalam waktu yang cepat dengan biaya murah. Adanya *cyberspace* membentuk realitas baru. Dalam realitas baru itu, manusia dapat melakukan penjelajahan secara global dan melampaui realitas yang selama ini dikenal oleh manusia⁴. Penjelajahan global itu merupakan ruang tanpa batas yang memungkinkan manusia untuk menembus batas-batas ruang dan waktu⁵.

Cyberspace lalu menimbulkan ide bagi para penulis karya sastra, misalnya novel dan film. Para penulis itu pada umumnya berimajinasi bahwa manusia dapat hidup di dua dunia. Tidak itu saja, imajinasi para penulis juga sampai pada kemampuan manusia untuk berpindah-pindah antara dunia nyata dan *cyberspace*, termasuk mempengaruhi peristiwa dan pemikiran manusia yang menghuni kedua dunia itu. Salah satu film yang berkisah tentang hubungan antara dunia nyata dan *cyberspace* adalah film *The Matrix*. Dalam tulisan ini, dibahas tentang bentuk hubungan antara kedua dunia yang diceritakan oleh film tersebut.

2. Konsep *Cyberspace* dan Paham yang Mengikutinya

1. *Cyberspace*

Menurut kamus *The New Dictionary of Cultural Literacy*, istilah *cyberspace* didefinisikan sebagai⁶:

The space in which computer transactions occur, particularly transactions between different computers. We say that images and text on the Internet exist in cyberspace, for example. The term is also often used in conjunction with virtual reality, designating the imaginary place where virtual objects exist. For example,

³ Ardoni, *Teknologi Informasi dan Perpustakaan*. (Jakarta: CV Sagung Seto, 2017), hlm. 181.

⁴ Astar Hadi, *Matinya Dunia Cyberspace: Kritik Humanis Mark Slouka atas Jagad Maya*, (Yogyakarta: LKIS, 2005), hlm. 3.

⁵ Arum Candra, Meng-alay dalam Dunia Maya: Disorder Bahasa dalam *Cyberspace*, *Jurnal Komunikator*, Vol. 2, No. 1, Mei 2010, hlm. 93-102.

⁶ Houghton Mifflin Company, *The New Dictionary of Cultural Literacy, Third Edition*. (Houghton Mifflin Company, 2005).

if a computer produces a picture of a building that allows the architect to “walk” through and see what a design would look like, the building is said to exist in cyberspace

Definisi itu mengartikan *cyberspace* sebagai ruang yang berada dalam sistem komputer atau dalam sistem jaringan. Sebenarnya ruang itu tidak nyata, namun ada. Artinya, ruangan itu dapat dilihat atau didengar, namun tidak dapat disentuh oleh manusia. *Cyberspace* sering disebut dengan dunia maya, dunia virtual, atau dunia Internet. Kata virtual atau maya sendiri diartikan sebagai sesuatu yang tidak nyata⁷. Sementara itu, *cyberspace* atau dunia virtual diartikan juga sebagai dunia di mana pengguna komputer atau Internet dapat melihat dirinya berada di dalam dunia virtual itu seperti keberadaannya di dunia nyata⁸.

Para pengguna komputer yang terhubung melalui jaringan, baik lokal maupun global (Internet) dapat berinteraksi, seperti saling berkiriman pesan baik berupa teks, suara, gambar, ataupun video. Para pengguna komputer itu kemudian membentuk masyarakat virtual. Dalam masyarakat virtual, para anggota masyarakat dapat berinteraksi seperti pada dunia nyata, namun tidak bertemu secara fisik, sehingga tidak mungkin untuk saling sentuh. Dalam bentuk sederhana, orang-orang yang berinteraksi dalam media sosial adalah anggota masyarakat virtual. Tidak itu saja, ketika masyarakat umum mengenal internet, hal-hal yang dulunya mustahil, kini bisa saja terjadi⁹.

Cyberspace memungkinkan pengguna untuk berbagi informasi, berinteraksi, bertukar ide, bermain game, terlibat dalam diskusi atau forum sosial, melakukan bisnis dan membuat media intuitif, di antara banyak kegiatan lainnya¹⁰. Menurut Nasrullah¹¹ jauh sebelum teknologi internet berkembang, kata “*cyberspace*” pertama kali diperkenalkan oleh Vernor seorang novelis dalam sebuah novel pada tahun 1981. Istilah *cyberspace* kemudian diperkenalkan oleh William Gibson dalam bukunya yang terbit tahun 1984 dengan judul *Neuromancer*. Gibson mengkritik istilah tersebut kemudian dengan menyebutnya “menggugah dan pada dasarnya tidak berarti.” Namun demikian, istilah ini masih banyak digunakan untuk menggambarkan fasilitas

⁷ Jack Febrian dan Farida Andayani, *Kamus Komputer dan Istilah Teknologi Informasi*, (Bandung: Informatika, 2002), hlm. 442.

⁸ John Feather dan Paul Sturges, *International Encyclopedia of Information and Library Science, Second Edition*, (London: Routledge, 2003), hlm. 119.

⁹ Lydia Mutiara Dewi, “e-Commerce: Pasar Maya di Dunia Nyata”, *Bina Ekonomi Majalah Ilmiah Fakultas Ekonomi Universitas Parahiyangan*, Volume 12, Nomor 1, Januari 2008, hlm. 66.

¹⁰ Lance Strate, “The Varieties of Cyberspace: Problems in Definition and Delimitation”. *Western Journal of Communication*. 63(3), 1999, hlm. 382–383.

¹¹ Rulli Nasrullah, *Komunikasi Antarbudaya di Era Budaya Siber*, (Jakarta:Kencana, Prenada Media Group, 2012), hlm. 20.

atau fitur-fitur yang terhubung ke Internet. Menurut banyak spesialis dan ahli teknologi informasi (TI), termasuk F. Randall Farmer dan Chip Morningstar, *cyberspace* telah mendapatkan popularitas sebagai media untuk interaksi sosial¹². Jagad maya (*cyberspace*) adalah ruang baru bagi identitas diri masyarakat di era digital yang memunculkan adanya masyarakat virtual¹³.

Adanya masyarakat virtual kemudian memunculkan istilah virtual reality (realitas virtual). Istilah realitas virtual mengacu pada khayalan atau ilusi dalam *cyberspace* yang sama dengan keadaan di dunia nyata atau dunia tiga dimensi¹⁴. Perkembangan selanjutnya adalah kemampuan komputer yang membuat penggunaanya di dunia nyata bisa berinteraksi dengan dunia virtual, misalnya dalam mengendalikan game. Manusia tidak sekadar memainkan game, namun juga bisa mengatur permainan itu dengan memilih atau memasukkan data ke dalam game tersebut. Permainan seperti itu disebut dengan game interaktif¹⁵.

Mulailah era disaat mana, dunia virtual bisa dikendalikan dari dunia nyata. Jagad maya (*cyberspace*) juga merasuk ke bidang militer. Serangan *cyberspace* mengubah sistem ramah melalui manipulasi data, menyebabkan kegagalan perangkat keras, atau menghancurkan benda-benda secara fisik yang dikendalikan dari dunia maya¹⁶. Tahun 2011, pemerintah Korea Selatan mengumumkan akan mendirikan Departemen Perang Maya di sebuah universitas ternama¹⁷. *Cyberspace* dapat menimbulkan dampak perubahan budaya, komunikasi, nilai-nilai sosial, sikap, dan pengembangan pengetahuan serta wawasan¹⁸.

Jika pada awalnya gerak tangan pengguna komputer berpengaruh terhadap dunia virtual, kemampuan komputer meningkat pula, sehingga gerakan kepala di

¹² Techopedia. (Tanpa tahun). *Cyberspace*. Dipetik Mei 17, 2018, dari Techopedia: <https://www.techopedia.com/definition/2493/cyberspace>.

¹³ Muhibbin, "Cyberspace Culture: dari Perselingkuhan Ideologi Hingga Budaya Konsumerisme", *Ad-Adalah*, Volume 18, Nomor 2, November 2015, hlm. 349.

¹⁴ Jack Febrian dan Farida Andayani, *Op. Cit.*, hlm. 444.

¹⁵ Brian Clegg, *76 Cara Instan Meningkatkan Kreativitas Anda (Instant Creativity Ed.2.)*. (Zulkifli Harahap, Penerj.) (Jakarta: Erlangga, 2006).

¹⁶ William D. Bryant, "Resiliency in Future Cyber Combat", *Strategic Studies Quarterly: SSQ; Maxwell Air Force Base* Vol. 9, Iss. 4, (Winter 2015): 88.

¹⁷ John Bumgarner, "Mengamankan Ruang Lingkup Maya: Memikirkan Kembali Paham Militer untuk Masa Pertahanan Baru", *Asia Pacific Defense Forum*, Volume 37 (1), 2012, hlm. 14.

¹⁸ Sujarwo, "Perkembangan Komunitas Dunia Maya dan Dampak yang Ditimbulkan", *Gamatika*, Nomor 1, November 2010, hlm. 13.

dunia nyata dapat menimbulkan gerakan kepala pula di dunia virtual. Begitu pula sebaliknya, kejadian di dalam dunia virtual lambat laun mempengaruhi keadaan di dunia nyata. Semua itu menjadi ilham bagi penulis novel dan pembuat film yang dengan kemampuan imajinasinya membuat hilangnya batas antara dunia nyata dan dunia virtual. Novel dan film yang muncul kemudian berisi cerita tentang berpindahnya tokoh dalam novel atau film dari dunia nyata ke dunia virtual dan sebaliknya.

2. Distopian, Neo-Futuris, dan Teknorealisme

Lahirnya dunia virtual menimbulkan paham manusia yang berbeda-beda dalam memandang kehidupan di antara dua dunia itu. Paham-paham itu adalah distopian (dystopian), neo-futuris (neo-futurist), dan teknorealisme (technorealist)¹⁹. Ketiga paham itu ikut mempengaruhi novel dan film yang bercerita tentang dunia virtual.

a. Distopian

Paham distopia adalah pandangan bahwa masa depan yang memiliki dua dunia akan dihuni oleh komunitas atau masyarakat yang tidak diinginkan atau menakutkan²⁰. Istilah ini diterjemahkan sebagai "tempat yang tidak baik" dan merupakan antonim (lawan kata) dari utopia, istilah utopia diciptakan oleh Sir Thomas More dan tokoh-tokoh sebagai judul karyanya yang paling terkenal, *Utopia*, diterbitkan 1516. Utopia adalah gambaran untuk masyarakat ideal dengan minimal kejahatan, kekerasan, dan kemiskinan. Para penganut distopia (yang disebut distopian) menganggap di masa depan akan ada masyarakat yang tidak ideal yang dipenuhi oleh kejahatan, kekerasan, dan kemiskinan. Distopian merupakan kelompok yang sangat hati-hati dengan kemajuan teknologi dan informasi karena dapat mengganggu kehidupan sosial dan kehidupan politik²¹.

b. Neo-Futuris

Jean-Louis Cohen²² menyatakan pendapat penganut neo-futurisme sebagai akibat wajar dari teknologi, menjadi struktur yang dibangun hari ini oleh produk-

¹⁹ Anthony G. Wilhelm, *Democracy in the Digital Age: Challenges to Political Life in Cyberspace*, (London: Routledge, 2000), hlm. 14-23.

²⁰ "Definition of 'dystopia'". *Webster's Dictionary*. (Springfield, Massachusetts: Merriam-Webster, Inc., 2012) dan "Definition of 'dystopia'". *Oxford Dictionaries*. (Oxford: Oxford University Press. 2012).

²¹ Anthony G. Wilhelm, *Op. Cit.*

²² James Thorne, (2012, Januari 3). The Future of Architecture Since 1889. Dipetik Mei 20, 2018, dari *Cool Hunting*: <http://www.coolhunting.com/design/the-future-of-architecture-since-1889>.

produk material baru untuk menciptakan bentuk yang sebelumnya tidak mungkin. Etan J. Ilfeld menulis bahwa dalam estetika neo-futuris kontemporer "mesin menjadi unsur yang menyatu dengan proses kreatif itu sendiri, dan menghasilkan kemunculan mode artistik yang tidak mungkin dilakukan sebelum teknologi komputer²³. Jadi, para neo-futuris menganggap bahwa teknologi sangat diperlukan untuk menciptakan sesuatu yang tidak mungkin diciptakan tanpa teknologi. Teknologi membuat sesuatu yang tidak mungkin menjadi mungkin dan karena itu teknologi bukanlah sesuatu yang merusak, melainkan memperbaiki dan membangun.

Pandangan neo-futuris adalah kebalikan dari pandangan kelompok distopian. Teknologi bagi neo-futuris adalah peletak dasar dari masa depan yang penuh harapan²⁴. Teknologi adalah hasil pembaharuan yang dilakukan manusia dan diperlukan untuk membuat pembaharuan yang lebih baik lagi.

c. Teknorealisme

Teknorealisme adalah upaya untuk menjadi jalan tengah antara distopian dan neo-futuris²⁵. Bagi teknorealis (penganut paham teknorealisme), implikasi sosial dan politik dari teknologi perlu dievaluasi secara kritis, sehingga manusia memiliki kendali lebih besar atas bentuk masa depan mereka, bukan teknologi itu. Evaluasi itu dilakukan secara terus menerus tentang bagaimana teknologi dapat membantu atau menghambat manusia dalam perjuangan untuk meningkatkan kualitas hidup, komunitas, dan struktur ekonomi, sosial, dan politik mereka²⁶.

Teknorealisme dimulai dengan fokus pada kekhawatiran masyarakat Amerika Serikat tentang teknologi informasi. Pada perkembangan selanjutnya paham ini kemudian menjadi gerakan intelektual internasional dengan berbagai kepentingan seperti bioteknologi dan nanoteknologi. Para penganut teknorealisme (yang disebut teknorealis) adalah golongan praktisi teknologi, akademisi, dan jurnalis. Menurut penganutnya, teknologi tidak netral, ada yang berdampak baik dan ada yang berdampak buruk. Karena itulah evaluasi yang cermat perlu dilakukan dalam penggunaan teknologi.

Ketiga paham tersebut dipetakan oleh Mark Slouka berdasarkan empat objek kritik²⁷. Mark Slouka adalah seorang novelis dan esais (penulis esai)

²³ *Ibid.*

²⁴ Anthony G. Wilhelm, *Loc. Cit.*, hlm. 20-22.

²⁵ *Ibid.*, hlm. 22-23.

²⁶ Technorealism Organization. (1998, Maret 12). Principles of Technorealism. Dipetik Mei 19, 2018, dari *Technorealism*: <http://www.technorealism.org>.

²⁷ Astar Hadi, *Loc. Cit.*, hlm. 134-135.

berkewarganegaraan Amerika Serikat²⁸. Ayahnya adalah imigran dari Cekoslovakia (sekarang Republik Ceko). Tahun 2005, Slouka dianugerahi Guggenheim Fellowship. Mark Slouka sering menulis dalam majalah Harper's Magazine.

Tabel 1. Kritik Cyberspace Mark Slouka

Kritik Cyberspace	Distopian	Neo-Futuris	Teknorealisme
Konsep Realitas	Realitas terisolasi/Hilangnya eksistensi realitas	Hiperrealitas/Realitas digelembungkan	Menyetujui realitas keseimbangan antara abstrak dan konkret
Konsep Identitas	Penurunan nilai dan identitas lokal	Pelipatgandaan identitas/Identitas hibrida	Sikap permisif terhadap berbagai pesan dan konstruksi diri manusia layaknya dalam drama sosial
Konsep Komunitas	Tidak kategori sosial/Hilangnya batas-batas sosial	Prinsip globalisme media/Network society	Mengambil manfaat dari keterhubungan global/Pembelajaran komunikasi antarbudaya (multikultural)
Konsep Ruang	Tidak ada titik pusat/Hilangnya batas dunia/Ruang yang tumpang-tindih	Bersifat polisentris dan eliptis (kampung global = global village)	Melihat adanya keterwakilan ruang. Ibarat sebuah peta global tentang (ruang) dunia

Keempat konsep yang dikemukakan Mark Slouka digunakan untuk membahas karya film yang berkaitan dengan kemajuan teknologi. Dalam tulisan ini film dimaksud adalah film *The Matrix*. Hasil pembahasan adalah kesimpulan apakah film *The Matrix* termasuk film yang menyampaikan paham distopia, neo-futurisme, atau teknorealisme.

3. The Matrix: Film tentang Cyberspace

The Matrix adalah film laga (action) fiksi ilmiah yang ditulis dan disutradarai oleh dua orang wanita bersaudara bernama Lana Wachowski dan [Lilly Wachowski](#) di tahun 1999. Film *The Matrix* dibintangi oleh Keanu Reeves, Laurence Fishburne, Carrie-Anne Moss, Hugo Weaving, dan Joe Pantoliano. Film ini menggambarkan keadaan di abad ke-21 di mana realitas (kenyataan) yang dirasakan oleh kebanyakan manusia di masa depan itu sebenarnya adalah realitas simulasi yang disebut *Matrix* (sebuah software atau perangkat lunak). Realitas itu diciptakan oleh mesin-mesin berakal dan berperasaan untuk menaklukkan manusia, agar panas dan aktivitas listrik tubuh manusia bisa digunakan oleh mesin-mesin itu sebagai sumber energi. Pemrogram (programer) cyberspace dan pemrogram komputer yang bernama Neo mengetahui persoalan *Matrix* ini dan menggunakannya untuk melakukan

²⁸ Morwenna Ferrier, Review: Books: The Visible World Mark, *The Observer*, 8 Juli 2007.

pemberontakan melawan mesin-mesin tersebut dengan melibatkan orang lain yang telah dibebaskan dari "dunia mimpi" atau dunia Matrix. Karakter utama, Neo, didorong untuk memahami Matrix bahwa terdapat lebih banyak tempat untuk hidup, selain dunia tempat dia tumbuh dewasa²⁹.

Film The Matrix pertama kali dirilis di Amerika Serikat (AS) tanggal 31 Maret 1999, dan meraup total keuntungan US\$ 400.517.383 (Rp5.643.289.926.470 = Rp5,64 triliun)³⁰. Rincian keuntungan film ini adalah seperti pada tabel berikut (kurs 1 US\$ = Rp14.090).

Tabel 2. Rincian Keuntungan Film The Matrix

	US\$ (dollar AS)	Rupiah	
Biaya	63.000.000	887.670.000.000	± 888 milyar
Pendapatan di AS	171.479.930	2.416.152.213.700	± 2,42 triliun
Pendapatan di luar AS	292.037.453	4.114.807.712.770	± 4,11 triliun
Jumlah Pendapatan	463.517.383	6.530.959.926.470	± 6,53 triliun
Keuntungan	400.517.383	5.643.289.926.470	± 5,64 triliun

Film The Matrix juga dipuji oleh para kritikus³¹ dan memenangkan empat penghargaan Academy Awards (dikenal juga dengan Oscar), serta penghargaan lainnya, termasuk BAFTA Awards dan Saturn Awards. Para kritikus memuji The Matrix untuk efek visual yang inovatif, sinematografi, dan bernilai hiburan. Film ini tercantum pada daftar film fiksi ilmiah terbesar AS dan pada tahun 2012 ditambahkan ke National Registry Film di AS untuk preservasi (pelestarian). Kesuksesan film ini menghasilkan rilis dua sekuel film, yang ditulis dan disutradarai oleh Wachowskis,

²⁹ Patrick Malcolmson, "The Matrix, Liberal Education, and Other Splinters in the Mind", *Humanitas; Bowie* Vol. 17, Iss. 1/2, (2004), hlm. 142

³⁰ CBS Interactive. (2018, Mei 13). The Matrix,. Dipetik Mei 19, 2018, dari Box Office Mojo: <http://www.boxofficemojo.com/movies/?page=main&id=matrix.htm> (Metacritic adalah situs web yang mengumpulkan ulasan produk media: album musik, video game, film, acara TV, dan sebelumnya, buku).

³¹ *Ibid.*

yaitu *The Matrix Reloaded* dan *The Matrix Revolutions*. Waralaba³² *The Matrix* diperluas melalui produksi buku komik, video game dan film pendek animasi, di mana Wachowskis sangat terlibat, dan bahkan mengilhami buku dan teori tentang ide-ide dalam agama dan filsafat.

4. Film *The Matrix* dan Kritik Cyberspace Mark Slouka

1. Realitas

Dalam film *The Matrix* terdapat beberapa tokoh yang hidup di dunia nyata, di cyberspace, dan di kedua dunia itu. Manusia yang hanya hidup di dunia nyata menghuni sebuah daerah bernama Zion sebagai tempat perlindungan terakhir di dunia nyata. Zion adalah yang terakhir, hanya kota manusia yang dikenal di planet bumi. Kota ini adalah titik awal untuk perlawanan terhadap mesin cerdas yang mengancam kebebasan manusia.

Kota manusia terakhir itu memiliki lebih dari 250.000 orang. Kota Zion berbentuk deretan besar gua-gua jauh di bawah permukaan bumi yang sudah hancur, dekat dengan inti bumi untuk mendapatkan kehangatan, kekuatan, dan perlindungan. Awalnya, lokasi Zion tidak diketahui oleh mesin cerdas. Namun mesin cerdas akhirnya menemukan jalan ke dalam Zion melalui lapisan pertama kota itu yang bernama Dock (dermaga). Namun, untuk memasuki lapisan kedua, mesin cerdas harus menghancurkan kendaraan milik Morpheus, yakni *Nebukadnezar*.

Selain dunia nyata, terdapat pula dunia berupa software bernama *Matrix*. Di dalam *Matrix* yang menjadi dunia virtual atau cyberspace, hidup pula manusia, sekelompok virus komputer yang dipimpin oleh Agen Smith, dan sebuah software bernama Oracle, wanita yang dianggap nabi dan mengetahui segalanya. Manusia yang berada di dalam *Matrix* adalah manusia yang menjadi tahanan mesin cerdas untuk diambil energi bioelektrik yang dimiliki oleh manusia itu. Energi bioelektrik diperlukan oleh mesin cerdas sebagai sumber daya yang membuat mesin itu hidup.

Dari Zion, Neo dan Trinity, serta satu pasukan manusia yang dipimpin Morpheus dapat memasuki *Matrix*. Begitu pula, para Agen dapat memasuki dunia nyata untuk menangkap manusia yang hidup di Zion. Kelompok ini dapat hidup di dua dunia, baik di dunia nyata maupun di cyberspace bernama *Matrix*.

Dalam film ini terdapat dua realitas, yakni realitas Zion dan realitas *Matrix*. Kedua realitas dapat ditembus, sehingga keberadaan (eksistensi) realitas menjadi hilang. Keadaan di dunia nyata, misalnya tidak berdayanya pasukan Morpheus

³² Waralaba adalah kerja sama dalam bidang usaha dengan bagi hasil sesuai dengan kesepakatan.

berubah menjadi pasukan yang bisa mengelakkan tembakan peluru dari para Agen. Di dunia nyata, tembakan peluru yang cepat hampir mustahil dihindari oleh manusia. Di cyberspace, gerakan peluru dapat diperlambat oleh anggota pasukan, sehingga anggota pasukan tidak terkena oleh peluru tersebut. Kemampuan memperlambat laju peluru juga dimiliki oleh Neo, Trinity, dan Morpheus.

Hilangnya eksistensi realitas adalah hilangnya sifat-sifat tentang realitas atau kenyataan. Manusia pada kenyataannya tidak mungkin terbang tanpa alat, menghindari tembakan peluru yang bergerak lebih cepat daripada kecepatan manusia. Namun kenyataan tersebut dengan mudah dihilangkan di dalam cyberspace. Dalam konsep realitas Slouka, hilangnya realitas adalah ciri dari paham distopian.

2. Identitas

Tokoh utama *The Matrix*, Neo adalah seorang pemrogram dan juga seorang peretas (hacker) yang mampu menembus jaringan komputer. Identitas Neo di dunia nyata diubah ketika dia memasuki cyberspace. Di dalam *Matrix*, Neo adalah seorang yang disebut *The One*, tokoh yang memiliki kemampuan tinggi yang diharapkan akan membebaskan manusia yang dikurung oleh mesin cerdas.

Neo juga “melanggar” peraturan yang berlaku di dalam film *The Matrix*. Menurut peraturan atau kaidah yang berlaku, seorang manusia yang meninggal di dalam cyberspace, maka tubuh kasarnya yang ada di dunia nyata juga ikut meninggal. Hal itu tidak berlaku bagi Neo yang sudah meninggal di dalam *Matrix*,

Perubahan identitas asli dari Neo menjadi identitas baru adalah karena dalam masyarakat *Matrix* (cyberspace), Neo adalah seorang yang istimewa. Dia tidak hanya seorang pemrogram atau peretas, namun juga seorang yang memiliki kemampuan untuk menjadi antivirus yang dapat mengubah perilaku virus, yakni para Agen. Di dunia nyata, sebagai pemrogram, Neo hanya mungkin dapat melakukan penghapusan terhadap virus komputer.

Perubahan identitas juga terjadi pada tokoh lain, seperti para Agen. Sebagai virus, para Agen mestinya tidak memiliki kemampuan apapun ketika berada di dunia nyata. Namun justru di dunia nyata, para Agen bisa menangkap manusia untuk dibawa ke dalam *Matrix*. Identitas para Agen, yakni virus yang merusak software berubah menjadi “manusia” seperti polisi, sesuai dengan masyarakat lingkungan manusia.

Berubahnya identitas lokal Neo sebagai pemrogram dan identitas para Agen sebagai virus disebabkan aturan dalam masyarakat cyberspace dan aturan dalam masyarakat dunia nyata. Dalam karya distopian, masyarakat dapat memaksa individu untuk menyesuaikan diri dengan norma yang berlaku pada masyarakat itu, termasuk kompetensi atau kemampuan individu. Neo menjadi kehilangan identitas sebagai “Neo” dan berubah menjadi “The One”. Begitu pula, para agen kehilangan identitas sebagai virus dan berubah menjadi polisi.

Dalam masyarakat cyberspace, semua tokoh memiliki kemampuan yang sama, misalnya sama-sama sulit untuk ditembak dengan senjata api. Begitu juga, dalam masyarakat dunia nyata, semua tokoh menjadi manusia yang memiliki kemampuan rata-rata sama, termasuk para Agen yang semula adalah virus komputer. Paham distopian merupakan paham yang berpendapat bahwa identitas individu tergantung pada masyarakat lingkungannya, bukan tergantung pada kemampuannya.

3. Komunitas

Dalam *The Matrix*, terdapat hubungan saling menghancurkan antara manusia dan mesin cerdas. Dari peperangan antara manusia dan mesin cerdas kemungkinan yang dibayangkan adalah kemungkinan terburuk, yakni hilangnya eksistensi manusia. Film tersebut yang mestinya menjadi hiburan, namun malah menjadi kenyataan yang tidak menyenangkan karena adanya teknologi.

Hubungan antara manusia dengan seorang nabi juga tidak seperti dalam kenyataan. Nabi dalam *The Matrix* adalah wanita, padahal tidak ada satupun agama di dunia yang menjadikan wanita sebagai nabi. Status kenabian juga bukan sebagai penyampai wahyu dari Tuhan, melainkan penyampai informasi yang diperoleh dari imajinasi yang bisa dibantah oleh manusia. Nabi Oracle malah menyatakan bahwa Neo bukanlah *The One*, melainkan manusia biasa. Dalam kenyataannya, justru pendapat Morpheus yang berlaku, yakni kemampuan istimewa Neo, sehingga dia adalah seorang *The One*.

Keadaan seperti itu dapat mengubah pandangan sosial terhadap seorang utusan Tuhan. Dalam *The Matrix*, seorang nabi bukanlah utusan Tuhan, namun hanya sebuah software atau perangkat lunak komputer yang pada awalnya diciptakan oleh manusia.

Pandangan sosial manusia terhadap sebuah bencana juga bisa berubah. Bencana tidak lagi menjadi sesuatu yang harus dihadapi dan dihindari, melainkan menjadi tontonan yang dengan mudah dapat diatasi oleh seorang Neo. Sebaliknya,

kisah-kisah distopian selalu mencerminkan ketakutan dan kekhawatiran terhadap perkembangan teknologi yang diciptakan oleh manusia lain. Hubungan sosial yang berawal dari kecurigaan apakah yang dihadapi manusia atau virus komputer, menjadi tidak jelas. Dalam *The Matrix*, masyarakat tidak lagi merupakan kumpulan manusia yang berhubungan secara sosial karena manusia hidup dalam ketakutan dalam perlindungan di kota Zion.

Neo juga digambarkan sebagai seorang pemrogram yang sehari-hari hanya bertemu dengan komputer dan jaringan Internet. Neo sangat jarang melakukan interaksi sosial dengan manusia lain. Di dalam *Matrix*, Neo juga tidak memerlukan interaksi sosial dengan manusia. Neo malahan lebih banyak berinteraksi dengan nabi Oracle yang sebenarnya bukan manusia, tetapi sebuah software.

Paham distopian beranggapan bahwa teknologi akan membuat manusia tidak begitu membutuhkan, bahkan bisa tidak memerlukan, interaksi sosial dengan manusia lain. Film *Matrix* juga menggambarkan paham distopian di masa depan, ketika komputer yang memiliki kecerdasan buatan mengambil alih planet bumi dan menggunakan manusia sebagai baterai sebagai energy untuk engoperasikan “dunia” tempat komputer itu hidup mereka³³.

4. Ruang

Perpindahan para tokoh dalam *The Matrix* antara dunia nyata ke cyberspace dan sebaliknya memperlihatkan tidak adanya batas-batas antara satu ruang dengan ruang yang lain. Hanya Oracle yang tidak pernah ke luar ke dunia nyata, dan hanya kelompok manusia di Zion yang tidak pernah masuk ke cyberspace. Selain Oracle dan manusia di Zion, tokoh-tokoh lain dengan mudah berpindah-pindah antara dunia nyata dan cyberspace.

Perpindahan ruang dari cyberspace ke dunia nyata juga dapat dilakukan dengan berbagai cara, termasuk cara yang tidak jelas. Para Agen dapat keluar dari cyberspace entah dengan cara apa. Manusia (Neo dan Trinity) berpindah dari cyberspace hanya dengan melakukan panggilan atau menjawab telepon.

Para manusia yang ditahan oleh *Matrix* mengalami kehidupan di dalam mesin cerdas. Manusia yang “dipakai” sebagai sumber energi di tempatkan dalam tabung-tabung (di dunia nyata) kemudian disambungkan syarafnya ke dalam *Matrix*. Oleh karena itu semua pengalaman kehidupannya dimulai di dalam *Matrix*. Semua yang ia

³³ Gina McIntyre, “Back in Black”, *Hollywood* (May 6-May 12, 2003), hlm. 20.

lihat, rasakan dan alami di dalam Matrix sama persis seperti yang dirasakan syarafnya di luar Matrix. Tidak jelas apakah para tahanan itu sebenarnya merasakan peristiwa di dunia nyata atau di cyberspace. Tidak jelas pula apakah para tahanan itu berada di satu ruang atau dua ruang yang berbeda.

Hilangnya batas dunia atau ruang yang tumpang-tindih dalam film *The Matrix* adalah kritik dari Slouka terhadap paham distopian dari sisi konsep ruang. Distopia yang menganut distopian beranggapan bahwa teknologi akan membuat batas ruang menjadi hilang atau tidak jelas. Hal inilah yang menimbulkan ketakutan para distopia terhadap teknologi karena salah satu keyakinan mereka adalah bahwa ruang cyberspace tidak ada batasnya dengan ruang di dunia nyata. Dengan tidak adanya batas itu, virus-virus komputer yang sebenarnya berada di cyberspace dapat saja merusak kehidupan di dunia nyata.

5. Kesimpulan

Dari pembahasan terhadap empat konsep kritik Slouka di atas, dapat disimpulkan bahwa film *The Matrix* adalah karya yang memuat paham distopia. Paham distopia adalah pandangan bahwa masa depan yang memiliki dua dunia akan dihuni oleh komunitas atau masyarakat yang tidak diinginkan atau menakutkan. Dalam *The Matrix*, komunitas tersebut adalah virus-virus komputer yang menghuni cyberspace. Virus-virus itu akan datang ke dunia nyata dan memenjarakan manusia. Para manusia yang ditahan itu akan dihisap energi bioelektriknya untuk menghidupi virus-virus dan mesin cerdas yang ditempatinya.

Masa depan bagi para penganut distopia adalah lahirnya masyarakat yang suka melakukan kejahatan dan kekerasan. Masyarakat itu juga akan hidup dalam ketakutan dan kemiskinan. Oleh karena itu, bagi distopian, kemajuan teknologi dan informasi dapat merusak kehidupan sosial dan kehidupan politik.

Gambaran masyarakat yang tidak ideal terlihat dalam film *The Matrix*. Masyarakat yang berada di dalam cyberspace (dalam Matrix) adalah para Agen yang pekerjaannya adalah menangkap manusia untuk dihisap energinya. Masyarakat yang berada di Zion juga merupakan masyarakat yang tidak ideal karena hidup dalam ketakutan dan kemiskinan. Masyarakat di Zion selalu khawatir karena di suatu saat, para Agen dapat saja menembus kota mereka dan menangkap mereka.

Daftar Pustaka

- Amazon. (1999, Juni 1). The Matrix: Plot. Dipetik Mei 19 , 2018, dari IMDb: <https://www.imdb.com/title/tt0133093/plotsummary>
- Candra, A. (2010). Meng-alay dalam Dunia Maya: Disorder Bahasa dalam Cyberspace. *Jurnal Komunikator*, Vol. 2, No. 1, Mei 2010 , 93-102.
- CBS Interactive. (2018, Mei 13). The Matrix. Dipetik Mei 19, 2018, dari Box Office Mojo: <http://www.boxofficemojo.com/movies/?page=main&id=matrix.htm>
- Clegg, B. (2006). 76 Cara Instan Meningkatkan Kreativitas Anda (Instant Creativity Ed.2.). (Z. Harahap, Penerj.) Jakarta: Erlangga.
- Feather, J., & Sturges, P. (2003). *International Encyclopedia of Information and Library Science*, Second Edition. London: Routledge.
- Febrian, J., & Andayani, F. (2002). *Kamus Komputer dan Istilah Teknologi Informasi*. Bandung: Informatika.
- Ferrier, M. (2007). Review: Books: The Visible World Mark. *The Observer*, 8 Juli 2007 .
- Hadi, A. (2005). Matinya Dunia Cyberspase: Kritik Humanis Mark Slouka atas Jagad Maya. Yogyakarta: LKIS.
- Halacy, D. S. (1970). *Charles Babbage, Father of the Computer*. Kentucky: Crowell-Collier Press.
- Houghton Mifflin Company. (2005). *The New Dictionary of Cultural Literacy*, Third Edition. Houghton Mifflin Company.
- Merriam-Webster. (2012). *Webster's Dictionary*. Springfield, Massachusetts: Merriam-Webster, Inc.
- Oxford Brookes University. (2002). *History of the Web*. Oxford: Oxford Brookes University .
- Oxford University. (2012). *Oxford Dictionaries*. Oxford: Oxford University Press.
- Strate, L. (1999). The Varieties of Cyberspace: Problems in Definition and Delimitation. *Western Journal of Communication*. 63(3) , 382–383.
- Technorealism Organization. (1998, Maret 12). *Principles of Technorealism*. Dipetik Mei 19, 2018, dari Technorealism: <http://www.technorealism.org>
- Techopedia. (Tanpa tahun). Cyberspace. Dipetik Mei 17, 2018, dari Techopedia: <https://www.techopedia.com/definition/2493/cyberspace>

Thorne, J. (2012, Januari 3). The Future of Architecture Since 1889. Dipetik Mei 20, 2018, dari Cool Hunting: <http://www.coolhunting.com/design/the-future-of-architecture-since-1889>

Wilhelm, A. G. (2000). *Democracy in the Digital Age: Challenges to Political Life in Cyberspace*. London: Routledge.